

研究ノート

アート／ミュージアムのアクセシビリティを考える

— 視覚障害者のための音声ガイド作成を通して —

村田 麻里子・岡本 裕子

Art/Museums and Accessibility:

Creating an Audio Guide for Visually Impaired Persons

Mariko MURATA and Yuko OKAMOTO

Abstract

This paper reports on a museum program designed to encourage university students to think about accessible art/museums. The program, conducted between 2017 and 2019 at Okayama Prefectural Museum of Art, is part of the Lecture on Museum Information and Media Studies held at Notre Dame Seishin University in Okayama (the lecture is a requirement for the Curator Course in Japan). In the program, students created an audio guide of the artworks for visually impaired visitors. This paper examines how the program was conducted, the students' works, and their responses towards the program.

Keywords: Art, Museum, Accessibility, Visually Impaired Persons, Curator Course

抄 録

本稿は、学芸員課程を受講する大学生に、アートやミュージアムのアクセシビリティ (accessibility) について考えてもらうための実践に関する報告である。実践は、2017年から2019年の3年間、ノートルダム清心女子大学(岡山市)の「博物館情報・メディア論」の授業の一環として、岡山県立美術館にて行われた。プログラムの内容は、視覚障害者が美術館で使用することを想定した作品の音声ガイドを作成するというもので、視覚障害者の視点から美術館の作品や展示を捉える試みを通して、アートや美術館がどのように多様な人々を受け入れることができるか／できないかについて考えるものである。この報告では、プログラムの概要とともに、学生たちが実際に作成した音声ガイドや、彼らの声も紹介する。

キーワード：アート、美術館、アクセシビリティ、視覚障害者、学芸員課程

本稿は、学芸員課程を受講する大学生に、アートやミュージアム¹⁾のアクセシビリティ (accessibility) について考えてもらうための実践に関する報告である。実践は、村田麻里

1) 今回の実践は美術館の話を中心としているが、アクセシビリティは館種を問わず重要な課題であるため、ここでは美術館以外の博物館もすべて含む「ミュージアム」という言葉を使用する。ただし、より限定的な状況においては、美術館、博物館という言葉を使用する。

子がノートルダム清心女子大学（岡山市）で担当している「博物館情報・メディア論」²⁾の授業の一環として行われ、プログラムは岡山県立美術館の学芸員（教育普及担当）の岡本裕子と村田の2人で企画・実施している。

1. アクセシビリティと情報・メディア

ミュージアムのアクセシビリティとは、障害者をはじめとする多様な来館者に対して館がひらかれているかどうかを示す言葉で、一義的にはスロープや点字の設置など、ハード面での取り組みを指すことが多い。しかし、アクセスという言葉の意味を突き詰めて考えるならば、ミュージアムがアクセシブル（accessible）であることは、物理的なこと以上に、来館への意欲や、来館時の心地よさなど、精神的な側面と関わっている。そうした点において、アクセシブルなミュージアムとは、多様な来館者に、彼らが求める情報を、適切な媒体（メディア）を通して提供・発信しており、それがきちんと届いていることを意味する。したがって、情報という視座からミュージアムのアクセシビリティについて考えることは、きわめて重要である。

「博物館情報・メディア論」という科目のねらいは「博物館における情報の意義と活用方法及び情報発信の課題等について理解し、博物館の情報の提供と活用等に関する基礎的能力を養う」（文化庁）ことである。前提としているのは、ミュージアムが、モノや展示を介して情報を発信するメディアであるということだ。学芸員や館のスタッフは、展示をつくる過程で、情報を取捨選択し、編集・構成して、メッセージを伝達する。さらに、ワークショップ、ギャラリートーク、出前授業等の多様なプログラムを通じて、特定の来館者層とのコミュニケーションに照準化する。ミュージアムにおける収集・保存・展示・教育という活動を、情報の「活用」「構成」「発信」という視点から捉え直して意識化することで、それらをコミュニケーション活動として枠づけていくのがこの科目のねらいだ。したがって、そこでは（1）メディアとしてのミュージアムと、（2）ミュージアムの中のメディア、という2つのメディア性について考えることが不可欠となる。授業では、たとえばICT利用や著作権法などの技術的・法制度的な事も扱うが、もっとも重要なのはミュージアムが扱うそれらの情報が、誰のため・何のためなのか、という来館者のアクセスについて考えら

2) 2015年度より担当。毎年9月に集中講義形式で行っている。岡山県立美術館との連携は2017年度から毎年行っている。

れる視座を涵養することである。

このような文脈の中で行われる実践では、美術館にとってハードルの高い視覚障害者³⁾を来館者の例として敢えて取り上げ、送り手（未来の学芸員）が、受け手（来館者）のニーズについて、またその多様性について認識できることを目指した。設定した課題は、視覚障害者が美術館で使用することを想定した作品の音声ガイドを作成するというものである。視覚障害者の視点から美術館の作品や展示を捉える試みを通して、アートや美術館がどのように多様な人々を受け入れることができるか／できないかについて考えるこの仕掛けは、岡山県立美術館のこれまでの取り組みと深く関わっている。

2. 岡山県立美術館の取り組み

岡山県立美術館は、岡山県の三大プロジェクト⁴⁾の一つとして1988年3月18日に開館し、2018年に開館30周年を迎えた。開館当時は、バリアフリーの概念、ましてやユニバーサル・デザインの概念さえなかった時代で、物理的にも心理的にもバリアだらけの美術館であったことは否めない。その後、時代の要請とともに、全国の美術館・博物館において教育普及活動⁵⁾の重要性が語られ始め、「学校と美術館・博物館の連携」がその活動の一つとして注目されるようになる。その背景には、2000年4月1日から施行された学習指導要領⁶⁾に「美術館・博物館等の施設や文化財などを積極的に活用すること」という文言が明記されたことがある。そして、各館において、学校との連携は、教育普及の主要な活動となっていく。岡山県立美術館では、1998年前後から学校と美術館の連携の兆しが生まれ、2010年度に「岡山県立美術館 学校と美術館の連携委員会」が発足した。以後、学校現場の先生たちとともに、美術館鑑賞プログラムを本格的に実施していくことになる。多くの小・中学生を受け入れる中で「鑑賞という行為のあり方」が双方の現場で話題となり、「鑑賞者が主体的に作品をみるとはどういうことか」という議論が起こり始める。そして、2011年度に岡山県立岡山盲学校（以下、岡山盲学校）の団体観覧受入・鑑賞プログラムの実施が始まる⁷⁾。

3) より正確には「視覚障害者」と書くべきだが、読みやすさを考慮してこのように記載する。また、視覚障害者も多様だが、ここでは全盲の成人というターゲットを想定している。先天性か後天性かは敢えて指定せず、学生たちの気づきに任せている。

4) 岡山空港、瀬戸大橋、岡山県立美術館。

5) 「社会／市民」と「美術館」の接点を形成する活動。美術館や博物館で行われている、美術や文化を市民が主体的に学ぶことを支援するための様々なプログラム。

6) 中学校学習指導要領 第2章第6節 美術。1998年12月改定・2000年4月1日施行。

7) 岡本裕子「岡山県立岡山盲学校 美術館鑑賞学習—5年館の取り組み—」『岡山県立美術館紀要』第6号、2016

美術館というところは、視覚芸術を扱うことが多いがゆえ、また、作品保護の観点から作品を触ってはいけないという常識があるがゆえ、「美術館とは、視覚を使って見るという行為をすするところ」という「常識」が、人々の中に無意識のうちに出来上がっているのではないだろうか。そしてこの「常識」が、視覚障害者を美術館から遠ざける原因にもなっているのではないだろうか。しかし、数は少ないが、美術館を楽しんでいる視覚障害者がいることも事実である。では、視覚から情報を得ることができない（得にくい）視覚障害者は、どのように「作品をみている（楽しんでいる）」のだろうか。岡山盲学校を受け入れて視覚障害者とともに活動することは、障害の有無に関わらず「作品をみるとはどういうことか」について正面から取り組む契機となり、障害概念やアクセシビリティについて考える機会となった。

岡山盲学校とともに活動する過程やプログラムを通しての気づき、新たに出てきた課題を、次世代を担う人々（学芸員課程を履修している大学生）とともに考えることは、岡山県立美術館にとって有意義な機会であると考え、今回のプログラムを企画・実施することにした。

大学生を受け入れるにあたって、以下4点をポイントとした。

- 「アート」と「ミュージアム」を次世代につないでいく場とする
- 年代別利用者として岡山県立美術館から遠い存在の大学生との協働事業を通して、ミュージアムの新しい価値をともに考える場とする
- 大学生が、主体的に思考・体験することができるプログラムを企画・実施する
- 岡山県立美術館の取り組みの一事例を理解することにとどまることなく、大学生から「新しい価値の創造」が生まれるようなプログラムを企画・実施する

3. プログラムの意義と概要

以下、具体的なプログラムについてみていく。

年、および岡本裕子「第1部 第1章 対話を用いた教育プログラムの立案－美術館と盲学校の連携事業から」『人が優しい博物館 ユニバーサル・ミュージアムの新展開』広瀬浩二郎編著、青弓社、2016年に掲載。

【課題】

各チームで1つ、視覚障害者（全盲の成人を前提とする）のための5分以内の音声ガイドを作成する。

- 指定された作品の中から2作品を選んで解説すること。
- 両者を束ねる「テーマ」を見つけること（ギャラリートークのテーマに相当する）。
- 発表では、まず録音した音声ガイドを流し、その後以下について口頭で説明すること：選出理由、テーマのねらい、気をつけた点や難しかった点、その他視覚障害者をミュージアムが受け入れることについて考えたこと、アート及び美術館のアクセシビリティについて等。

【スケジュール（一例）】

〈実践1日目〉

- 12：50～13：30 岡山県立美術館に移動
- 13：30～14：10 学芸員によるレクチャー
- 14：10～14：50 「ブラインド・トーク——聴くワークショップ」
- 15：00～15：30 課題作品の説明
- 15：30～17：00 展示室での視察と相談

〈実践2日目〉

- 10：45～14：20 （大学で）経過報告・相談・チーム作業
- 14：20～15：00 岡山県立美術館へ移動
- 15：00～17：00 チーム発表と講評

表1 岡山県立美術館での実践の概要

課題は、3～5人のチームで視覚障害者のための5分以内の音声ガイドを作成するというものである。対象作品は予めこちらで5～6作品に絞っておき、その中から2作品を学生たちが選んで、両者を束ねるテーマを探す。予め作品数を絞っておくことで、敢えて複数のチームで作品が重なるようにしてある。そうすることで、同じ作品を異なる角度や見方で説明する様子をお互いが共有できるからだ。表1にあるように、課題の枠組みは毎年同じだが、開催時の展覧会が異なるため、少しずつ内容を調整している。また、スケジュールにあるとおり、実践は1日半ほどかけて行う⁸⁾。他の授業内容を圧迫しないように作業は突貫工事になるが、限られた時間内でもとにかく「形」にするという作業にはそれなりに積極的な意味合いもある。

8) この実践をはじめる前に、授業では、ミュージアムをメディアとしてみる視点についてさまざまな角度から講義やディスカッションし、来館者の多様性について意識的に考える。たとえば「会話OKデー」を設けるべきか、スマートフォンでの館内撮影をどう考えるか、外国人の来館にどう対応するか等、実際に現場で話題や問題になった事例などを題材にして、学生同士で話し合ったり、クラス全員で議論をする。したがって、実践は、それまで座学で、そして頭（理論）で考えたことを、実際に音声ガイドという形にすることで、思考をもう一段深めるための作業でもある。

まず、岡本のレクチャー⁹⁾では、あらゆる人にひらかれたミュージアムの実現を目指して、美術館から遠い存在であると思われがちな視覚障害者とともにやってきたプログラムの企画・実施について紹介する(図1)。

次に、1人がアイマスクをつけて2人1組となり、目の前に映し出される作品(の複製画像)を一緒に楽しむという「ブラインド・トーク—聴くワークショップ」を行う(図2)。これを通して、視覚情報がない時にどんな情報をどのように届ける必要があるのかを、学生たちはわずかながらに想像することができるようになる。また、この作業では、単に視覚障害者体験をするという表面的な活動に終わることがないように、ワーク後の共有の時間を重視する。共有の時間を設けることで、「対話」「コミュニケーション」「聴く」などのキーワードに学生が自ら気づき、「作品をみる」という行為について主体的に思考するようになる。例年、学生たちは一様に衝撃を受け、ここではじめて課題の「意味」を理解するようだ。

その後、課題となる作品についての簡単な解説を聞いてから、展示室に移動する。実際の作品を前に、学芸員に質問したり、作品の選出やテーマについて意見交換をし、チームごとに話し合いや作業に入る。授業内だけでは時間が足りないため、原稿は分担等して帰宅後につくっているようだ。

翌日、原稿を推敲し、録音まで自分たちで行う。音声ガイダンスは、ICレコーダーや録音・再生機能のあるスマートフォンで、学生たち自らが録音する。発表は美術館で行い、



図1：岡山県立美術館で、岡本裕子の講義を聴く(2017年)



図2：「ブラインド・トーク—聴くワークショップ」はベアの片方がアイマスクをする(2018年)

9) 2017年度「対話と五感を用いた教育プログラムの立案—美術館と盲学校の連携から」、2018年度「ひらかれた美術館」、2019年度「バリアフリーを超えるユニバーサル・ミュージアムを目指して」。毎回実践を通しての気づきをふまえ、講義タイトル・内容は更新するよう心掛けた。

岡本以外の学芸員にも聞いてもらう。各チーム15分発表、5分の質疑応答で行ったのち、全員で投票・コメント（選出の理由と考えられる改善点）し、その後に教員・学芸員から講評をもらう。

展示室での視察と相談は、村田と岡本がそれぞれの立場・経験から関わることで、また、チーム発表と講評では、村田と岡本の他、岡山県立美術館学芸員が1～3人参加することで、視座が変われば見え方が異なること、すなわち正解は一つではなく、多様な可能性があることに学生は気づくようだ。

では、実際にはどのような作品を選び、どのようなガイダンスが作成されたのか。以下に、2017年から2019年にかけての3年間の取り組みを具体的に紹介する。

4. 取り組みと成果

4.1 県美のコレクションを伝える（2017年度の取り組み）

2017年の集中講義の期間に開催中だった展覧会は、「岡山の美術展」（2017年8月30日～9月24日）で、いわゆるコレクション展である（図3、4）。展示された作品の中から、多様な解釈の可能性があるものを岡本が選出し、そこから2人で相談して5つ（6作品）に絞った。選んだのは、原田直次郎「風景」（1886年）、国吉康雄「夜明けが来る」（1944年）、斎藤真一「瞽女旅姿」（1980年）、林皓幹「垣間見」（1922年）、正阿弥勝義「穂落之図（鶴香炉）」「香盒（亀）」をセットで（19世紀）。前者3作品は油彩・カンバス、林の作品は絹本着色・4曲1双、そして正阿弥の2作品は銀・合金である¹⁰。



図3：「岡山の美術展」を視察する。中央にある作品は国吉康雄「夜明けが来る」（2017年）



図4：原田直次郎「風景」の前で相談しながらメモを取る（2017年）

10) 選出された作品は、すべて岡山県立美術館のホームページで閲覧できる。

ここで、学生たちの投票でもっとも票の多かったチームの音声原稿を紹介しよう。

これから二つの油彩の作品でポーズをとりながら、人物の気持ちを想像してみましょう。

最初に紹介する絵は「風景」です。この作品は原田直次郎が、1886年にヨーロッパに留学したときの作品です。描かれているのはドイツの田舎町コッヘルの日常風景です。そこは家と木に囲まれている庭で、あたたかい太陽の光が木々と芝を照らしています。家の前には洗濯物がそよぎ、婦人が家事をこなしている横で、鶏たちが庭を散歩して、コッヘルののどかな日常が垣間見えます。

それでは絵の中に入ってみましょう。

あなたは庭でおにいちゃんと遊んでいる男の子で、あなたの手には鳥を捕まえる仕掛けを持っています。そばではおにいちゃんが、少しお行儀悪くねそべっており、あなたが地べたに足を投げ出して座ると、太陽に暖められた芝生のぬくもりが伝わってきます。おにいちゃんがあなたに話しかけます。

「あのハトはどうかかな？」

彼の視線の先にはハトが二羽います。さあ、あなたはどうやってハトを捕まえますか？

いかがでしょうか？ 平凡で暖かい日常が垣間みえる作品です。

次に紹介する絵は「夜明けが来る」です。この作品は国吉康雄が1944年に描いた作品です。描かれているのは柵にもたれかかる女性です。時刻は夜明け前で、あたりはぼんやりと暗く、女性はシャツとスカートをはき、頭には花のついたスカーフを巻いています。絵の周りが明るく、うっすらとした日の光が感じられる作品です。

それでは絵の中に入ってみましょう。

あなたは手すりに寄りかかって両肘をつき、左手で頼杖をつき、右手で左手首を包み込んでいます。暗闇をみつめ、無表情です。あなたは何を思い、何を見つめているのでしょうか？ 夜明けが来ることを待っているのでしょうか。それともそうではないのでしょうか。あなたは どう思いますか？

いかがでしょうか。絵の中に入り込めましたか？ ポーズを体験することによって、二枚の絵の雰囲気の違いや主人公の表情を感じ取ることができたのではないのでしょうか。

学生たちの選出の理由をみると、「絵の説明ではあったが、聴く人に語りかけるようなしゃべり方や言葉づかいが印象的だった。ポーズから考えるというテーマが体感できるのでいいと思った」「……絵の中に入ってみたいという表現を使っているのがとても効果的に感じられた。『風景』の方はとても臨場感があり、途中にお兄ちゃんの声として台詞と別の人の声が入ったことで刺激が得られた。視覚障害者の方以外でも楽しめるというポイントがとても大きかった」など、絵の中に入るという発想が体験的でよいという点が評価され

て票が入ったことがわかる。

改善にむけた指摘としては、「障害者の方は重複して障害を持つことが多いため、どこまで説明を理解でき、実際に出来るのかが配慮する点かなと思った」というコメントがあった。体験的であることで、かえって難しくなる障害者もいるのではないかという点への気づきは、この数日間考えた成果といえよう。

また、中には鳥の鳴き声や風の音の音源をインターネット等から拾ってきて使用しているチームもあり、音のみという条件を最大限いかそうとする学生達のアイデアに溢れた作品群となった。

4.2 山水画を伝える（2018年度の取り組み）

2018年の展覧会は、「生きている山水——廬山をのぞむ古今のまなざし」展（2018年8月31日～9月30日）である（図5～7）。対象となる展覧会は、集中講義の期間に開催しているものになるが、選択の余地がない分、困難も伴う。「生きている山水」展は、古くから絵画の主題として度々描かれてきた廬山をテーマにしており、中国絵画や書画と、古典を再



図5：「生きている山水」展では、繊細な山水画を扱った（2018年）



図6：袁耀「廬山瀑布図」の詳細を丹念にチェックする（2018年）



図7：山部泰司の赤のエリアで学芸員に作品について尋ねる（2018年）

解釈して描く岡山県出身の現代作家山部泰司の作品を併置した展覧会である。山水画というハードルの高い課題を学生たちがどれだけ消化できるか不安もあったが、蓋をあけてみれば興味深いガイダンスが並んだ。

なお、ハードルの高さを緩和するために、今回は選択肢のひとつとして、4つの作品で囲まれた小空間を入れた。山部泰司の「赤のエリア」である（作品は「水出る処A（溢れる風景画）」（2013年）、「動く水の奇蹟（溢れる風景画）」（2013年）、「横断流水図」（2014年）、「風・流・化」（2015年）の4作品）。それに加え、山部泰司「風景・奈義パノラマ」（2008年）、羅稚川「雪汀遊禽図」（14世紀）、袁耀「廬山瀑布図」（1741年）、文嘉「琵琶行図」（1569年）、児島虎次郎「中国風景」（1918年）の5作品をいれた、6つを選択肢とした。

以下では、同数の票を集めた2つの音声ガイダンスを紹介する。

今日のツアーのテーマは、「自然の大きさと激しさ」です。それでは作品紹介に移ります。

一つ目の作品は、「廬山瀑布図」である。廬山とは中国にある山岳だ。この作品は中国で、清の時代乾隆6年（1741年）に袁耀（えんよう）によって描かれた。

「廬山瀑布図」は、縦に長い水墨画である。高さは身長の上二倍以上はあるだろうか？まず目に飛び込んでくるのは、そびえ立つゴツゴツとした巨大な山々だ。画面の上から下へ、交互に重なり合いながら絵全体に広がっている。切り立った崖には細い滝が流れ落ちている。谷間には白い霧が漂い、山間では濁流がゴーゴーと激しく音を立てて流れているようだ。山の岩肌からは松の木が伸び、斜面には点々と家が建っている。家の中にいる人間までも細かく描かれている。人に対して山の存在が圧倒的に大きく、昔の人々が廬山に対して抱いていた畏怖や感じていた美しさを知ることができる。

続いては「赤のエリア」だ。ここには、二人の人が両腕を広げたくらいの大きな絵が四枚ある。この作品群は、現代美術作家・山部泰司（やまべやすし）によって描かれた。形は、縦に長い長方形と横に長い長方形の二種類ある。エリアに入るとまず左手に一点、さらに前へ進むと三方を囲む形で左・正面・右にそれぞれ一点ずつ作品が配置されている。

描かれているのは草木と水の流れ。画面の下には草が葉の一枚一枚まで細かく、上には木々の全体像が描かれていることで奥行きが感じられる。草木は地面が見えないほどわさわさと生い茂っている。水の流れはいくつも枝分かれしていて、草木の間を縫うように流れていく。細かい線で上から下へと流れ落ちる水が表現されていて、ゴーッという激しい水の音が今にも響いてくるようだ。

水というものは本来青色を連想させるものだと私たちは考えたが、このエリアでは水の流れを赤色で描いている。作者にとって、赤色にはどのような意味が込められているのだろうか。

以上で、今回のツアーを終わります。

学生たちのコメントは、言葉を尽くして作品を解説した点に集中した。「ごつごつ、てんでん、ごおーといった音が表現されていたため、私の中では、山水の様子が一番わかりやすかったです」「作品の長さをセンチメートルで表現するのではなく、『両手を広げたくらいの長さ』と表現していたのがわかりやすいと思いました」など、総じて、用語選びや擬態語の使用に関するコメントが寄せられた。また、読み方がはきはきしている、表現力が豊か、「です・ます」調と「だ・である」調の切り替えがよかったなど、パフォーマンス力への言及も多かった。改善点としては、「もう少し何がどこにあるのかということを示唆された」という位置への工夫が示唆された。

次の音声ガイドのテーマは「恐怖」である。

山木というものは、それぞれの作者の描く想像の風景です。それらは植物たちの生命の力や、流れる水の躍動感を表現したものですが、中には得体の知れない恐怖を感じる作品もあります。彼らが切りとる世界は、はたしてどのようなものなのでしょうか。

まず1つ目は、羅稚川（らちせん）の『雪汀遊禽図（せつていゆうきんず）』という掛け軸の作品です。画面の手前、左側には、枯れた木々があり、右上の空には黒い鳥たちが飛んでいます。鳥たちの下にはそびえたつ雪山。画面全体に薄く塗られた墨によって、冬の重たい空気が表現され、どこかおどろおどろしい雰囲気醸し出します。この作品を見たときに感じるうすすらとした寒気と、ぞくりと背中が凍るような感覚。冬独特の肌を刺すような冷気が漂い、寒々しさや物悲しさを感じさせます。その様子はまるで「死」の世界に踏み入れてしまったかのようです。

2つ目は、山部泰司（やまべやすし）の4つの山水画です。1つの空間に集められた4つの作品たちが出迎えます。まず目に飛び込んでくるのは激しく燃え上がるような赤。見上げるほど大きいキャンバスいっぱい描かれることにより、そこに立った人を圧倒します。直線で描かれた生い茂った植物たち。それとは対比的に、勢いよく流れる水は、うねるような曲線で描かれています。

その空間に足を踏み入れることで、自然界が持つ生命力が見る者に迫ってくるかのような圧迫感。その感覚は、1つ目の作品とは違い、自然の脅威が襲い掛かってくるかのような怖さがあります。また、先ほどのような漠然とした恐怖感ではなく、今にも飲み込まれてしまいそうな、鬼気迫る雰囲気は、きっと観覧者の足を止めてしまうでしょう。

この2つの作品は「生」と「死」という一見してみれば対極の立場にあるイメージを抱きます。しかし、絵から受ける印象は異なりますが、「恐怖」という1つの感情で繋げることができるでしょう。恐怖という感情も作品を形成する一部となるのではないのでしょうか。

このチームは、斬新な解釈と世界観で票を得た。「物語を聞いているような語りがとても印象に残りました。私はあの絵をみて『怖さ』という感情を感じなかったので、新しい視点だと思いました」「主観が多かったと言われて（いたが）、たしかにそうだなと思った。怖さがだんだんとしゃべっていることで伝わっていて、びっくりした」といったコメントが寄せられた。一方で、「作品の内容は全く伝わってこなかった。『怖い』というイメージしか伝わらなかったのももう少しわかりやすく改善すべき?」と、作品をもう少しきちんと説明すべきではないかというコメントもいくつかあった。

4.3 五感で楽しむ作品を伝える（2019年度の取り組み）

2019年の展覧会は「目の目 手の目 心の目 Part 2」（2019年8月9日～9月15日）である。視覚のみならず、触覚や聴覚など五感を駆使して素材や造形を味わう展覧会がコンセプトで、梶尾聡美、島田清徳、戸矢崎満男、藤本由紀夫、南川茂樹、山本努、渡辺富夫の作品を出展している。今回は、作品のサイズが大きく、数が少なかったこともあり、すべての作品を選択肢とした。

この年、学生たちは展覧会のブラインド・ツアーを体験した（図8, 9）。2人1組がペアになって、片方がアイマスクをし、もう片方が誘導と展示解説をしながら、展示室内での鑑賞を行った（途中で役割を交代した）。

この展覧会が難しいのは、そもそものコンセプトが五感を駆使する展示だったということである。そのため、初回に出てきた学生たちの案は、すべて「触ってみよう」あるいは



図8：ブラインド・ツアーで「SUGAR」（藤本由紀夫）の角砂糖がまわる音に耳を傾ける（2019年）



図9：ブラインド・ツアーで「境界（きょうがい）division-k-2019」（島田清徳）の中に入って歩く。アイマスクをした学生は、誘導する学生の肩に手を乗せている（2019年）

「聞いてみよう」というコンセプトだった。このような問いかけは、晴眼者に「みてみよう」と言っていることと変わらない。むしろ「どのように」みるのかを解説する必要があるのと同じく、どのように聞くのか、触るのかを考える必要があった。結果的に全チームに再考を求めた。3年間のなかでもっとも学生たちは苦しんだようにみえたが、その分もっともアクセシビリティの核心に迫った年だったともいえる。

その中で圧倒的に票を集めたのが、下記のチームの音声ガイダンスだ。

この音声ガイドは、全盲の成人の方に、介助者の方がいる想定でつくられています。今日のツアーのテーマは、「日常にあるものとの非日常的な触れ合い」です。

最初の作品は、「BROOM」です。これは、レコード盤のように様々な石が敷き詰められています。試しに敷き詰められた石を触ってみましょう。表面の質感や重さ、長さの違いがわかると思います。

ではその上を歩いてみましょう。何の音に聞こえますか。場所や歩き方による音の違いに注目してみましょう。自分の音と相手の音を聴き比べてみてもいいかもしれません。普段砂利道を歩いているときの音との違いを感じませんか。この作品は、自分自身がレコードの針になって、音を奏でることができるのです。

次の作品は、天井から天幕のように、細長い白い布が垂れ下がっているものです。触ってみましょう。この素材はナイロンです。進んでいくほどに、ナイロンがだんだんと足元の方に長くなっています。ナイロンの中を突き進んでいくと、ナイロンがない空間が道のようになることがわかると思います。

両手を伸ばすと、空間とナイロンの境目に触れることができます。ナイロンで仕切られた空間では、外の音が遮られている印象は受けませんか。この作品の名前は「境界（きょうがい）」です。身近にあるナイロンが、空間を仕切るという使われ方をする事で、疑似的な空間が作られています。

この二つの作品から分かるように、日常で使われている素材も形状を変えることで、芸術作品になっているのです。身近なものの中にも、芸術性がひそんでいるということは面白いと思いませんか。

音声ガイドをご利用くださりありがとうございました。引き続き当館の展示をお楽しみください。

この音声ガイダンスに対する評価のポイントは、日常の素材をアートに転換した目のつけどころに対してと、聞き手への配慮が感じられたことに対しての2点に集中した。「日常にころがっている材料を芸術作品にする」というテーマが、選ばれた2つの作品に共通していてわかりやすかった。また音声ガイドの声のスピードがききとりやすく、一方的ではな

く、問いかけなどを入れることで、聞く人に寄りそうような説明に聞こえてよいと思った」「……付き添いの人と目の不自由な人のコミュニケーションを考えている点が良いと思い、よく考えていると思った」「視覚障害者に対する配慮があったように思う。また『境界（きょうがい）』の説明がとても展示品をイメージしやすく、楽しめるようになっていると感じたため」といったコメントが寄せられた。

また、色を取って前面に押し出した下記のチームにも票が集まった。

今日のツアーのテーマは夜空です。

まずお楽しみいただきますのは、山本努作“bubble”です。見た目は透明なくらげのようなもので、プラスチックでできた板が熱で曲げて作られています。これらに光が上から当てられて星座が影として映し出されています。それでは実際に作品に触れてみましょう。

どうでしょうか？ なにか内側に突起状のものを感じませんでしたか？ 実はこの突起は板に星が打たれて8月の星座がかたちどられたものです。光が作品にあたり屈折し、やわらかく淡い光が幻想的な雰囲気を出しています。夜空を手のひらに収めることでより星に親近感を持つことができませんか？ それらを想像した上でもう一度触れてみましょう。8月の星々を感じることができましたか？

それでは次に進んでみましょう。

続いての作品は同一作者“Interbeing_moon sabiasagi”です。こちらの作品は2リットルペットボトル2個分の高さの暗い夜の森のような深い青緑の色をした円が頭上に浮かべられています。一段、足元の段に注意して登り触ってみましょう。でこぼこした感覚やザラザラした手触りを感じましたか？ これは月のクレーターを表したものです。上部から当たる照明によって実際の月と太陽の満ち欠けの関係のようにぼんやりと照らされています。そのため近くで見ると黒っぽく見え、少し離れて見ると題名にあるようにさびあさぎ、つまり深緑色に見えるのです。月といえば通常黄色を考えるかもしれませんが。なぜなら普段、私達が目にする光の中には、虹の七色で表現されるように、青い光から赤い光までいろいろな色が混ざっていますが、青い光は赤い光に比べて、地球の大気の中を進む途中で、あちこちに散乱されやすい性質があります。このため、大気の中を長く通過すればするほど、青い光は私達の日に届きにくくなります。しかしこの作品では、普段私たちには見えない青や緑の月に焦点を当てて描くことで普段とは違う月の姿を私たちに提示しているのです。

ではその光景を思い浮かべながら大きな作品ですので上部の方まで意識してもう一度触ってみましょう。

(間をとる)

月の大きさやクレーターなどの様子を想像することができましたか？

このチームへの評価は色に正面から取り組んだ斬新さに対するものだった。「敢えて色を取り入れ、比喩を使い、科学的事実を根拠に説明しているのがとても斬新でした。目が見えない→色を説明しない、ではなくて、だからこそ色をわかってもらおうとすることは自分の考えにはない発想であるため選びました」「……全盲の人も実は色についての情報を知りたいと思っているのかもしれないと感じた。私が勝手に色について説明しても意味ないだろうと思っていたことが間違いだったのではないかと考えさせられた」「色を敢えて提示するのが自分にはなかった考えであったし、目が見えている人にとっても、改めて月の色について考えさせるようになっていて新たな視点を与えてくれたから」など、学生たちからは大きな反響があった。

このように、本来は晴眼者に黄色いという認識を持たれている月が、全く異なる色で表現されていることを敢えて視覚障害者に説明しようとしたこと、さらに、それによって視覚障害者という対象者を超えて普遍性のある説明になっていると感じられたことが、評価につながったようだ。

以上、3年間の学生たちの音声ガイダンスの一部と、その評価理由を紹介した。

5. 学生のコメントから

ここからは、学生たちが「博物館情報・メディア論」の授業を終えて提出したレポートの中から、岡山県立美術館でのプログラムに関わるコメントをいくつか抜粋してみよう¹¹⁾。2017年度・2018年度は、「ひらかれたミュージアムとは何か」という課題を出した。また、2019年度のみ、実践からアート／ミュージアムのアクセシビリティについて考えたことを直接たずねる課題を出したため、結果的に選出したコメントが多くなった。

5.1 2017年度・2018年度のコメント

視覚障害者を対象とする場合、如何なることに気を配るべきなのか、どこまで情報を音声に落としこむべきなのかなどについて、グループのメンバーとじっくりと議論をした。(略) いざ発表の時間になり、他のグループの音声や先生からのコメントを聞いていると、筆者の班は絵画についての情報を伝えすぎていたことに気がついた。この

11) 受講生は、2017年度は20人、2018年度は19人、2019年度は25人である。抜粋は、学生たちの書いたままに掲載しているが、一部「てにをは」を微修正した。

とき2日目の企画である人が言った言葉を思い出した。ペアの1人が目隠しをし、もう1人が絵画について説明する場合、「目が見えない状態でも見える人とコミュニケーションをすることが楽しい。だから、実際の絵画がどのようなものであるのか分からなくてもいいのではないか」というものである。絵画の全容を把握することだけが鑑賞ではないということに気づかされた出来事であった。

(文学部現代社会学科2年・2017年度)

今まで私は美術館に行っても絵を見るだけだったので、絵を見ることができない人にその絵は熱いか冷たいか、甘い酸っぱいかなど、自由に思ったことを伝えるというのが新鮮で、自分一人で絵を見るよりも楽しいと感じた。目を閉じて手渡されたものは何かを考えたときは、触ったり、匂いを嗅いだり、振ってみたりして、想像した。目が見えているときは、匂いを嗅いだり、振ったりしなくても一目で分かるし便利だが、匂いや音などの細かいことには気付けない場合があることが分かった。目が見えない人は、その分聴覚や味覚が優れていると聞いたことがあるが、それを少しだけ経験できた。

視覚障害者のための音声ガイダンスをつくる際に、私たちのグループは知識不足で、視覚障害者の人は何ができないのかについて最も悩んだ。絵と同じポーズをとってもらう際に、視線を下に向けるということが可能なのか、視覚障害者の中には眼球が無い人もいないかもしれないことを考慮した。音声ガイダンスによって聴いた人の想像力を邪魔したくないと思い、説明的なガイダンスになってしまったが、他のグループの発表を聴いて、ある程度の世界観への誘導が必要だと感じた。

(文学部現代社会学科2年・2017年度)

……目が見えない状態で鑑賞をした経験を元に、どのような言葉を使って絵画や工芸品を解説するのか、この言葉でイメージは出来るのだろうかなど、自分とはまた違う立場の「人」に向かって情報を伝えるということを考えて原稿を真剣に考えるのは、他の学芸員課程の授業では無かったなと思います。

また、自分はこの原稿を作る際に「色」については伝える必要はないのではないかと思います、原稿では一切触れなかったのですが、学芸員さんが「分からないことを知りたいから、色について触れるのは良いことだ」とおっしゃったとき、自分が色というのは視覚だというイメージにとらわれすぎていたことから解説で触れなかったために、

「分からないことを知りたい」という言葉の重みがずっしりと来たりもしました。この「分からないことを知りたい」というのは、学芸員がいかにして博物館をメディアとして機能させるかという取り組みにおいて、とても重要な人の声なのではないかとも考えさせられました。学芸員がただ博物館やその館が所有するコレクションやモノだけではなく、人にも向けられた職なのだということを学んだと思います。

（文学部日本語日本文学科3年・2017年度）

授業を通して、アイマスクをつけて見えない状態を体験してみて説明されてもよくわからなかったというのが本音であった。言葉で作品を説明するのに限界があるということも感じた。相手に説明するためには、まず自分が作品についてある程度知識がないと難しいということが分かった。今までほとんどの学芸員の過程を履修してきて、当たり前感じていたことが実は健常者だからであり、視覚障害などの人のことを全く考えていなかったことで視野の狭さに驚いた。（略）視覚障害者にも自発的に触ったりしてどのようなものかを理解しようとする人と、そうではない人がいるというのが初めて分かった。確かに、見えないものを触るということはとても勇気がいることだが、日常的にそのような生活をしている人がいるということをととてもリアルに感じることでできた授業だった。

（人間生活学部人間生活学科3年・2018年度）

視覚に依存しがちの展示に視覚以外の感覚を取り入れることによって新しい博物館の道が拓けたのかもしれない。展示は見て楽しむ方法以外にも、触ることが出来る、聞いて楽しめるといった新しい見方が出来るようになった。視覚障害者の人たちが楽しめるのではなく、晴眼者の側にとっても楽しむことが出来る。「開かれた博物館」において最も重要なことである。社会に生きる様々な人々と交流出来る場が博物館なのだと考えられる。展示を視覚以外の感覚を用いて見ることで展示の楽しみ方も増え、より一層展示について親しみが増すように思われる。このように、視覚を用いない展示鑑賞方式は来館者と博物館側双方にメリットがあるため効果的で今後積極的に利用すべきであると考えられる。

（文学部現代社会学科2年・2018年度）

5.2 2019年度のコメント

……博物館に視覚障害者が行くことを深く考えたことがなかったので、視覚障害であること自体についても考えさせられたし、作品をどの程度詳細に説明するか、視覚障

害者向けにはどのように配慮すべきかなど、正解のない問いに迷いながらグループで方向性を決めて言語化するというのは、完成しても未完成であり続けるようなものだったので苦しかった。
(文学部英語英文学科2年・2019年度)

基本的に「アート」は視覚を用いて見ることを前提にしがちである。(略) ブラインドツアーでは突然視界を奪われたような感覚であるため足がおぼつかず、展示の説明を詳しくしてもらってイメージはできてもやはりアイマスクをしていない状態と同じようには楽しめなかった。音声ガイドを作成する際にも全盲の人にとどこまで説明すべきなのか、逆に説明すべきでない事柄は何なのかというところでかなり苦戦した。

「視覚障害者の方にとっては聴覚は生きるためのツールでしかない」「私達晴眼者も視覚のプロフェッショナルではない」と先生や学芸員の方にコメントしていただいたときに(略) 普段置かれている立場であるはずの鑑賞者の視点についてもまだまだ分かっていないことがあるのだということに気付かされた。このような体験を通して、障害者の人が楽しむことが出来るアートとは何か、宗教上配慮が必要な人やセクシャルマイノリティの人も楽しむにはどうしたらよいかに関しても思考を巡らせてみた。そして「すべての人が同じアートを同等に楽しめるか」を考えたと、それは不可能であるという結論にたどりついた。例えば、目で見て鑑賞するものは視覚障害者と健常者では当然同じ楽しみ方はできず、耳で聞くものや触るものも同様である。アートは見るものだという考えに固執した展示はあくまで健常者目線で考えられているアクセシビリティになってしまうのではないだろうか。

(文学部英語英文学科2年・2019年度)

……誰でも普遍的に聴ける音声ガイダンスなどありえないのだということに気がついた。それを踏まえて、自分の作ったものを振り返ってみると、県立美術館での講義で行った視覚障害者の美術鑑賞のシミュレーションでの経験が活かされておらず、作品の解説が最初にきてしまって、作品が見えない人には退屈な部分の多い構成になってしまっていた。(略)

また視覚障害者など、障害の有無に留まらず、健常者であっても教養や育った環境、性格によって作品の見方は異なるだろうし、また、子どもや外国人なども来館者には含まれる。すなわち、来館者は健常者と障害者の2つに区別されるのではなく、その中にも色々な内容のものにしないでほしいし、外国人にはそれぞれの言語で訳

されたものでなければならない。つまり来館者それぞれに合った音声ガイドを作
って、来館者が選択できるようにすることがユニバーサルデザインの「選択性」であ
り、博物館の利用における本当の「普遍性」であるのだと考える。（略）しかしそれ
には膨大な時間と労力がかかることも実際に音声ガイドを作成してみても実感できた。

（文学部現代社会学科2年・2019年度）

ブラインドツアーはとても新鮮な体験だった。（略）しかし、体験したことがすべてで
はなく、音声ガイドを作る時には自分とは違う立場の人のことを考えることは想
像以上の難しさだった。認識の差を埋めるためには実際に相手に体験してもらったり、
一緒に活動したりしていくことで少しずつ改善しないとなかなか理想的なサービスに
は近づけないのだと思った。（人間生活学部人間生活学科2年・2019年度）

今回の授業を受け、博物館はメディアであるということ、またそのメディアは誰に向
けたものか、まだはっきりと分からないが、ほんやりとその存在が見えたように思う。
また、多様な人々への配慮について考えることにもなった。子どもや障がいをもつ人
へのバリアフリーなどは思い浮かべることができたが、トランスジェンダーや宗教、
さまざまな病気などへの配慮は気が付かなかった。社会が多様性を帯びていくことは、
同時に社会がより複雑になっていくことでもある。互いが互いを受け入れようとする
と、それだけ多くの課題に直面するということが今後向きあっていかなければならな
いと思った。

（略）音声ガイドの作成のためにグループで意見を交わしたが、それぞれ重視する点
が違い、なかなか形にならなかったため、改めて障がいを考えることの難しさを実感
した。また、当事者の視点になって考えるというのは、実際当事者になってみないと
分からないものであると身をもって感じることもできた。（略）しかしその人を完全に
理解することは不可能であっても、その気持ちに寄り添うことはできると思う。理解
するというよりも、できるだけ近い視点に立って、相手の存在を認めることは、博物
館に限らず社会で生きるすべての人が持つべき意識であると私は考えている。

（人間生活学部人間生活学科2年・2019年度）

私が考える美術の良さは、同じ作品を見ても、見る人によって感じ方や、そこから想
像したり、考えたりすることが異なるということだと思っていたので、そもそも見え

ていないとなると、どこまで自分自身の感性で伝えていいものなのか、どこまで伝えて後はそれぞれの想像に任せるべきなのか、ということに迷いながら、音声ガイドを作成していった。(略) 私達のグループでは、色についてはあえて説明しないという選択を取った。しかし、(他のグループの) 発表を聞いて、全盲者の中でも、色がわからないからこそ、知りたいという意見を聞いて、驚き、自身の中に「全盲者は色についてはわからないから知りたくない」という勝手な固定観念があったのだなと分かった。また、晴眼者であっても、それぞれの人によって色の感じ方も異なるということにも気づいた。いざ他者に説明するとなると、自分は目が見えているはずなのに、言葉に表現することができず、見えているにもかかわらず、見えていなかったのだなと感じた。

今回全盲の人を対象として音声ガイドの作成をしたが、見えないということを想像して初めて、自分自身もきちんと見えていなかったのだということに気が付いた。見えているということが当然であるから、見落としていたものがあったのだなと強く感じた。また、目が見えない人だからと言って、触ることに抵抗がないなど、自分勝手に印象を作り上げているのだなと思った。(文学部現代社会学科4年・2019年度)

ここまで3年間のコメントをみてきたが、年を追うごとに企画者側(村田・岡本)の理解が深まっていること、また、偶然にも年を追うごとにその時期にやっている展覧会が課題として難しくなっていることに呼応して、学生たちのコメントも、深度を増していることがわかる。とりわけ、学生達の迷いや悩みが深くなっていることは、印象的である。「完成しても未完成であり続けるようなものだったので苦しかった」というコメントにみられるように、着地点を見出せなかった学生も見受けられたが、これは「考え続けること」につながるのではないかと考える。何らかの着地点を見出すことも大事だが、「着地点を見出す」ということは、「わかった」と思い込むことであり、それは時として「考える続けることを止める」という危険性もはらんでいると考えるからだ。

6. 考察

ブラインド・トーク、そして音声ガイダンスを作成するために他者と「作品をみる」ことを通して、以下5点の気づきが学生の中であったと考える。

○自分と他者との関係性

視覚障害の有無に関わらず、自分と他者は異なるという自明の事実気づくことで、自分と他者との関係性を理解・想像する。

○当事者を置き去りにしない（当事者とともに活動をする）こと

障害を持っている当事者（マイノリティ）を弱者ととらえ、健常者（マジョリティ）が「～してあげる」という発想ではなく、わからないことは当事者に尋ね、当事者とともに（対等に）活動するというスタンス。そして、当事者のものの見方・考え方が、「常識」を点検する機会となり得ることに気づく。

○物理的＜心理的バリアフリー、ユニバーサル・デザインの重要性

物理的・法制度的なことだけでは、共存・共生は成り立たない。他者の視点に立ってその存在を認識することが共存・共生の第一歩であることに気づく。

○「常識」を常に点検すること（クリティカル・シンキング）の大切さ

当たり前と思いきみ、立ち止まって考えることすらしなかった「こと＝常識」を点検しなおすことで、「新しいもの＝価値」がみえてくる。自分とは異なる他者、あるいはその他者が創造したもの（美術作品）と自分との関係性を考えることで点検すべき「常識」に気づく。

○アートやそれを扱っているミュージアムの存在意義

性、国境、人種、民族、宗教、文化、時代等、自分とは異なる他者が創造したもの（美術作品）を、他者とのコミュニケーションを介して直に体感することで、アートやミュージアムの存在意義に気づく。

ちなみに、今回想定しているような全盲の視覚障害者が、一人で展示室内を歩いて観覧することはほぼないと言ってよい。展示室内は、展示内容によってその都度可動式の壁を移動させて空間を仕切るため、手すりも床の点字ブロックもないことが多い。そのために、晴眼者が同行しての観覧が基本となり、対話をしながらの鑑賞が可能であるため、視覚障害者用の音声ガイドは不要なものであるともいえる。

しかし、この実践の目標は、すぐに実装可能なガイドンスをつくることにあるのではな

い。視覚が前提になっているようなアート作品を、敢えて言葉だけで伝えようとする過程に集中することは、鑑賞という行為の意味に迫ることを可能にする。しかも、視覚のない世界に生きる人々に説明しなくてはいけないとなると、鑑賞とはどんな行為かを、根幹から問い直すことになる（＝アートのアクセシビリティ）。と同時に、美術館という場が、誰に対してひらかれているのか／いないのかについて考えることにつながる（＝ミュージアムのアクセシビリティ）。何よりも、視覚障害者について理解が深まれば深まるほど悩んでしまう中、現段階での思考をとにかくにも「形」にしなくてはならないことが、学生達に思い切った決断をさせ、結果としてそこで予想を超えた新たな発見が生まれるのではないだろうか。

と同時に、視覚障害者が使用することを目的とした美術館の作品の音声ガイドは、作品の客観的事実と主観的解釈のバランスがよく、視覚障害の有無に関わらず、従来の無味乾燥な作品解説（キャプション）に一石を投じるものである。ミュージアムの利用者は、展覧会を観るため（だけ）に来館していると考えがちであるが、「このために」と目的を限定することなく、市民一人ひとりにとって美術館とはどんなところなのかという視座で、ミュージアムを考える機会を提供してくれる題材である。

最後に、学生とともにいった本実践は、学芸員にとっては、「常識」と思い込み無意識に行っていた活動を点検する場として、また学芸員課程を担当する教員にとっては、多様な来館者を迎えるミュージアムの「現場」への理解を深める場として、有意義で貴重な時間となっている。今後も活動を継続していきたい。

—2020.11.30受稿—